

SİMÜLE EDİLMİŞ ROL YAPMA OYUNU



ANA ÖZELLİKLER

Güçlendirilmiş beceriler	LİDERLİK
Şunlar için uygundur:	Öğretmenler, öğrenciler
Zorluk seviyesi	Orta
Ayar	Bireysel, Grup
Minimum katılımcı sayısı	1
Ortalama süre	60 dakika
Özel ekipman/malzemeler	Hayır
Çevrimiçi sürüm	Evet

1. AÇIKLAMA

Bu, sosyal çatışmaların ve karar vermenin grubun çıkarlarına göre simüle edildiği bir alıştırma. Bu alıştırma, katılımcıların alışkın olmadıkları bir rol oyununda / simülasyonda bazı yeni sorumluluklara sahip olmalarına yardımcı olur. Bu alıştırma, bir oyunun eğitmeni nispeten düşük bir profil tutar ve katılımcılar birbirleriyle kendiliğinden etkileşime girmekte özgürdür.

2. AMAÇ / FAYDALAR

Rol oynama / simülasyon, davranışsal becerileri geliştirmek ve uygulamak için değerli bir alıştırma ve yaratıcı düşünmeyi, işbirlikçi liderliği, ilişkideki güç dinamiklerinin farkındalığını, dil öğrenimi veya diğer öğretme / öğrenme konuları için gerekli motivasyonu ve katılımı teşvik edebilir. Uygulanan strateji, gerçek hayattaki simülasyon durumlarını yaratan sosyal öğrenme için faydalıdır. Bu alıştırma, karar verme olasılıkları hakkında düşünmeye yardımcı olur, argümana dayalı tartışmayı teşvik eder ve sosyal ve davranışsal bilişsel becerileri geliştirir. Sınıftaki iklimi iyileştirmek ve alınan eylemin olası sonuçlarının farkında olmak veele alınan bir soruna potansiyel çözümler aramak için çok yararlı bir araçtır.

3. İLGİLİ BECERİ KÜMELERİ

KÜMELEME NR 3 (Yetkinlikler: İlişkilerde güç dinamikleri farkındalığı) ve 8 (Yeterlikler: İşbirlikçi liderlik)

Neden

- İlişkilerde güç dinamiklerinin farkındalığı, çünkü alıştırma, sınıfın iklimini iyileştirmek için çözümler üretmenin her bir aktörü aktif olarak içeren ortak maliyetli bir süreç olduğu fikrine odaklanarak güç dinamikleri hakkında bir anlayış toplamak için çok yararlıdır. Durumları simüle etmek aynı zamanda her aktörün güç rolünü ve farklı rollerden kaynaklanan güç dengesizliğini anlamaya yardımcı olur. Güç olarak rollerinin farkında olmak, öğretmenlerin sınıf iklimini kolaylaştırırken onu olumlu bir şekilde kullanmalarına yardımcı olabilir. Tartışma, güçlü duyguların farklı bir bakış açısıyla nasıl ifade edildiğine odaklanabilir.

2. İşbirlikçi liderlik, çünkü bu yöntem ekip gücünün tek bir liderden alınarak dağıtılmasına ve karar alma sürecine herkesin dahil edilmesini odaklanır. Bu tekniklerin amacı, öğrencileri bir rol yapma oyununda başkalarının rolünü üstlenmeye hazırlamaktır; Bireysel potansiyeli geliştirmek ve ortak hedefe daha fazla bağlılığı teşvik etmek; fikirlerin ve bakış açılarının öğrencilerin kendileri tarafından özgürce tartışıldığı ortamda etkileşim becerilerini geliştirmektir.

4. UYGULAMA NASIL YAPILIR

Adım 1 / Hazırlık:

Bu aşamada, oyun eğitmeninin bir temaya odaklanması, simüle edilmiş bir durum sunması, rolleri seçmesi ve ataması gerekecektir. Rollerin dağılımı, her katılımcıya rolün tam açıklamasını içeren bir kart verilerek atanabilir. Bu adım, temanın mümkün olduğunca çok yönünü dikkate alması ve katılımcılardan ne beklendiği konusunda açık talimatlar vermesi gerektiği için kapsamlı araştırma ve tasarım gerektirir. Bireysel talimatlar çok somut olmalıdır. Mesela:

- a. Katılımcı 1:
 - Grubun lideri olmak istiyorsunuz;
 - Projeyi çok ciddiye almıyorsunuz ya da çok fazla fikriniz var.
 - D oyuncusunun en iyi arkadaşısınız ve her zaman onu destekliyorsunuz.
 - İlk 10 dakikada daha düşük bir profil alın.
 - Katılımcı 5'i sevmiyorsunuz.
- b. Katılımcı 2:
 - Genellikle olumsuzsunuz ve her şeyi sorgulamayı seviyorsunuz.
 - Kendinize ait çok az fikriniz var ya da hiç fikriniz yok.
 - Katılımcı 4'ün grup için bir sorumluluk olduğunu hissediyorsunuz ve genellikle fikirlerini küçümsüyorsunuz.
 - Yaklaşık 10 dakika boyunca etkileşimlerin ortasında daha düşük bir profil elde edin.

Tüm katılımcı grubu alt gruplara ayrılabilir ve rollerin dağılımı her grup içinde gerçekleştirilebilir.

Adım 2/ Isıtma:

Oyuna başlayın ve bir grubu rol yapma oyunlarına hazırlamak için kullanılan bir ısınma etkinliğinde atanan rolleri deneyin. Öğrencilere rollerini araştırmak, sorular sormak ve manzarayı tanımak için yeterli zaman verin. Gerekirse, ısınma aktivitesi uzatılabilir, çünkü bazı katılımcılar için bu tür bir öğrenmeyi ilk kez deneyimliyor olabilirler, bu nedenle katılımcılara öneriler veya örnekler sunmak yararlıdır.

Adım 3/ Uygulama:

- Grup, rol tanımlarına dayalı olarak rol oynamaya başlar.
- Gerçek rol yapma / simülasyon sırasında, eğitmen gözlemci rolünü üstlenecek ve gerekirse müdahale edecektir.
- Eğitmen, öğrencilerin sorunları tartışması gerektiğinde moderatör olarak hareket edebilir veya oyunun sonunda son bir özet sağlayabilir.

Adım 4 / Değerlendirme:

Oyun eğitmeni, katılımcılardan başarılarını yansıtmalarını istemelidir. Katılımcılar, bir veya daha fazla rolde olmanın ne anlama geldiğine dair duygularını paylaşırlar.

5. BİLGİLENDİRME

15 dakika (yaklaşık olarak), eğitmen katılımcılardan deneyimlerini genel kurulda paylaşmalarını ister.

Olası sorular:

- Çözümlerden hangisi en ikna edici görünüyor?
- Ne hissettiniz, duygularınızı nasıl ifade ettiniz?
- Oyun sırasında ne gibi sorunlar yaşadınız?
- Oyun gerçekçi miydi?
- Diğer durumlarda hangi kısımları uygulanabilir? Hangi durumlar?

Tüm öğrencilerin birbirleriyle meşgul olmaları ve deneyimlerini paylaşmaları, eleştirel düşünmeyi teşvik eden ve olumlu etkileşimleri teşvik eden daha fazla yansımayı teşvik eder.

6. ÖZEL MATERYALLER

- Simüle edilen durumun ve / veya bireysel rollerin kısa bir açıklamasını yazmak için beyaz tahta ve kalem.
- Gerekirse her katılımcıya tam olarak bireysel talimatlar içeren bir kart sağlamak için kağıt ve kalem.

7. İPUÇLARI ve PÜF NOKTALARI

- Oyun eğitmeni oyunu başlatır ve bitirir.
- Roller atarken ve katılımcılar için talimatlar oluştururken, somut zaman kısıtlamaları olan belirli görevler, katılımcıların bunalmış ve düzenli kalmasına yardımcı olur.
- Gerekirse, eğitmen yansımayı teşvik etmek için oyunun belirli bir zamanında bir mola verebilir. Örneğin, simülasyon çok güçlü duygulara veya çatışmalara yol açıyorsa duraklama alınmalıdır.

8. ÇEVİRİMİÇİ SÜRÜM

www.spatial.chat bu alıştırmaı gerçekleştirmek için kullanılabilecek alternatif bir çevrimiçi platform olabilir.

9. WEB REFERANSLARI

- Tompkins, PK (1998). Rol yapma/simülasyon. İnternet TESL Dergisi, 4(8), 143-150. : <http://iteslj.org/Techniques/Tompkins-RolePlaying.html>
- Alabsi. 2016. Kelime öğretiminde rol yapma stratejisinin etkinliği. Dil Çalışmalarında Teori ve Uygulama, 6(2) 227-234.
- Krisdiana, B. P., Irawati, E., & Kadarisman, A. E. (2018). Kelime kartlarında entegre rol yapma c'nin öğrencilerin sözlü iletişim yetenekleri üzerindeki etkinliği. Jurnal Pendidikan Humaniora, 6(2), 78-84.